EDITORIALE #SPECIALE 2

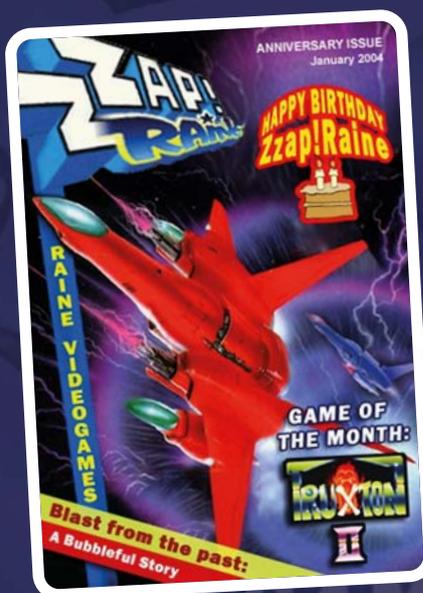
Nuovo anno e nuovo numero di Zzap!Raine. Seguendo la tradizione dello scorso anno, cominciamo con uno speciale celebrativo contenente una sola recensione. E per rendere la rivista più appetitosa, dopo lunga assenza abbiamo il ritorno della sezione Blast from the Past.

Faccio un salto indietro nel tempo. Mi ritorna in mente il primo numero di questa rivista, quando il team era composto da sole tre persone. In una fredda mattina nel dicembre 2001, mi svegliai col pensiero di realizzare un sito web dedicato al mio emulatore preferito, il RAINE, con recensioni, foto e voti. Mi venne in mente il buon vecchio Zzap!64 inglese che leggevo qualche anno prima e pensai che il mio progetto poteva essere un modo per riportarlo in vita. Grazie al contributo di Liliana e Roy Jones, finalmente Zzap!Raine era online.

Da principio credevamo che nessuno ci avrebbe mai presi sul serio e pensavamo che la rivista sarebbe diventata una specie di scherzo online. Invece, ad ogni nuovo numero, rimanevamo sorpresi nel trovarci pubblicizzati sui principali siti web di emulazione e retrogame. Uno su tutti: Mameworld gestito dall'amico Twisty che vorrei ringraziare per il supporto. Passammo notti insonni testando i videogiochi per i numeri successivi. Ma, come ogni progetto amatoriale, sono poi arrivati i tempi bui in cui mancava il tempo per giocare, per scrivere e per impaginare nuovi numeri. Poi è arrivato MADrigal... e tutto è tornato alla normalità con nuove sezioni, articoli e ancora più persone unirsi al team.

Ora basta con la nostalgia e tuffiamoci in questo numero speciale! Questo mese parliamo di Truxton II, grandioso shooter di Toaplan su hardware Taito. Su Blast from the Past trovate invece un articolo un po' diverso dal solito, che ci racconta le origini di un videogame leggendario: Bubble Bobble.
Buon compleanno, Zzap!Raine.

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

Per il secondo numero speciale, Liliana sfrutta al massimo il solo artwork esistente di Truxton II, recuperato dal flyer giapponese.

La composizione viene resa organica dall'astronave che punta verso il logo della rivista e si sovrappone alla fascia laterale.

La torta con le candeline riempie lo spazio rimasto in alto.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero Speciale 2, Gennaio 2004. Nuova edizione in formato PDF, Aprile 2024. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2004 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2004, copertina 2024, grafica e layout rivista)
Redazione: Lee "LB" Bolton, Luca "MADrigal" Antignano, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure seriose pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!

Chris Anderson

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e una (*) è specifica di Zzap!Raine. La valutazione "Emu quality", presente sui numeri precedenti di Zzap!Raine, è stata rimossa su richiesta dell'autore del RAINE (i bug report sono ora gestiti tramite il forum ufficiale).

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.

RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.

Truxton II

©1992 TOAPLAN

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

☆ Tatsujin Oh
Toaplan, 1992 (Giappone)

In un tempo sconosciuto, su un misterioso pianeta deserto, le eruzioni vulcaniche aumentavano di giorno in giorno. E all'improvviso un'esplosione apocalittica, lapilli nel cielo e fiumi di lava che solcano il terreno. Dopo la catastrofe, una creatura abominevole emerge da un cratere: l'imperatore dei Gidan. Si pensava di averlo sconfitto ma invece eccolo: l'incubo peggiore dei viaggiatori interstellari è tornato con tutto il suo esercito!

La guerra dura pochissimo e gli umani cadono come mosche sotto il fuoco di macchine da guerra modernissime: i Gidan tornano al comando della galassia. Ma un pilota umano riesce a salvarsi e decollare a bordo del suo Hyper Fighter.

Truxton II è uno sparatutto a scorrimento verticale per uno o due giocatori in cooperativo. Ciascuno dei sei livelli è traboccante di bellissime navi e torrette Gidan e protetto da un grosso boss finale. Come da tradizione, la nostra navetta inizia con due miseri cannoncini e tre "smart bomb". Colpendo un'astronave o un serbatoio nemico riportante il simbolo di un teschio, viene rilasciato un modulo che potenzia la nostra navetta. Ce ne sono di vario tipo:

S: velocità (max cinque)

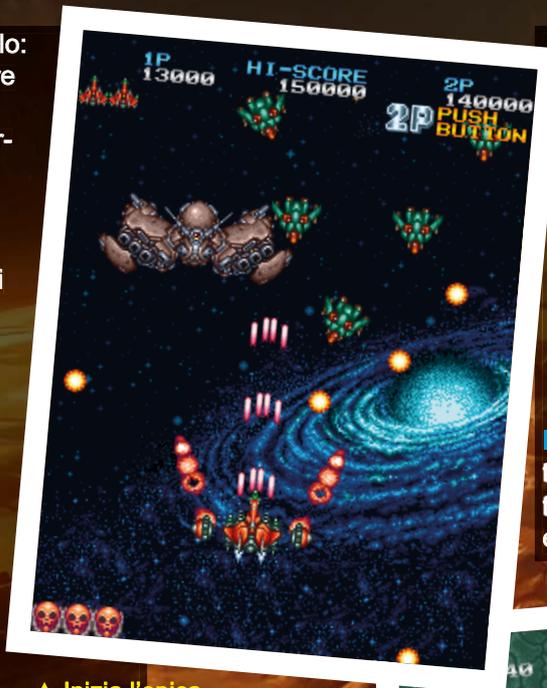
B: smart bomb (molto rara)

1UP: vita extra

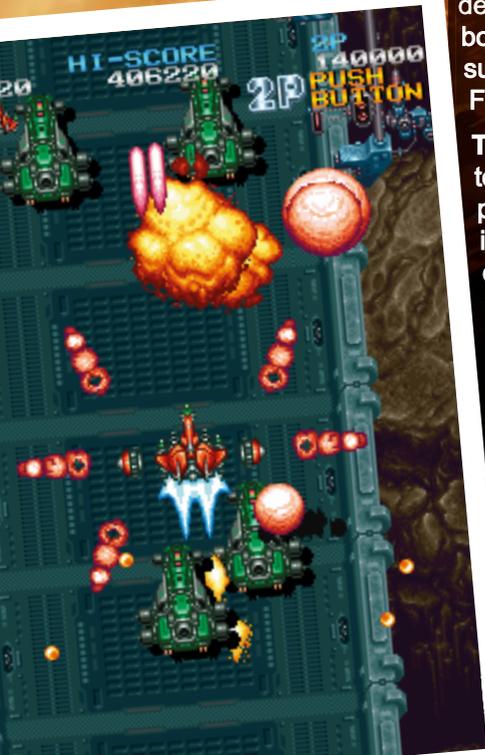
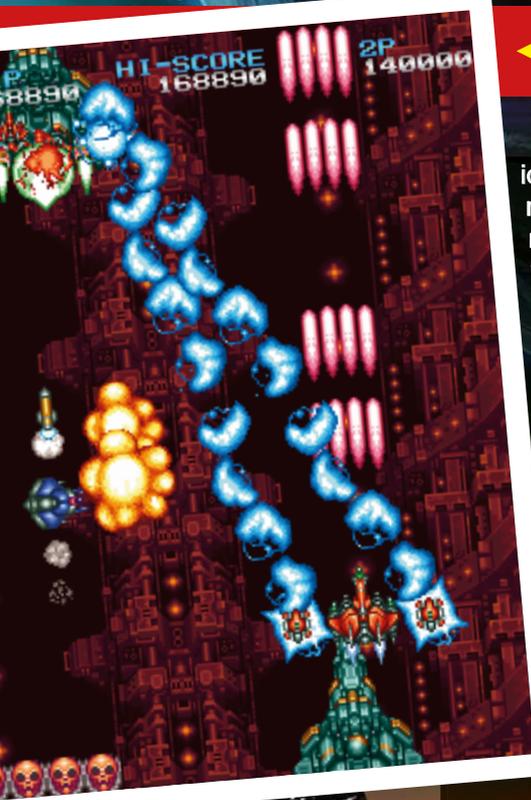
Per il cambio arma si prende un modulo che cambia colore. Ciascuno rappresenta un tipo di arma:

Rossa: piccole ma letali bombe al napalm sparate in varie direzioni ed a corto raggio. Potenziandola, si aggiungono più direzioni al fuoco.

Verde: arma a lungo raggio a forma di lama. Potenziandola, aumenta il raggio.

Blu: raggio laser a puntamento automatico. Potenziandola, si rende più efficiente.

▲ Inizia l'epica battaglia tra le galassie

▲ Quel mega carrarmato non resisterà ancora a lungo

◀ Traffico in autostrada? Nessun problema...

◀ Arma blu: potente e spettacolare

▲ Una rara occasione in cui l'arma verde serve per davvero

Ciascun colore può essere potenziato fino a cinque volte. Ogni pod aggiuntivo oltre i cinque ci dà solo 5.000 punti bonus.

Vediamo il pannello di gioco. Il punteggio dei due giocatori ed il record stanno in cima e curiosamente quando il giocatore 2 non partecipa, il suo punteggio appare come 140.000 punti. Sotto i punti troviamo il numero di vite rappresentato da dei mini Hyper Fighter. E in fondo troviamo il numero di smart bomb a disposizione, con iconcine a forma di teschio.

Come nella serie **1942** di Capcom, anche qui appaiono due mini-astronavi a fianco alla nostra, che aumentano la potenza di fuoco. Appena si prende il primo pod colorato, eccole apparire e seguirci. A seconda del colore, prendono forme diverse.

Come nel suo precursore, anche in **Truxton II** troviamo squadroni di navi nemiche, nuvole di asteroidi che celano i terribili Gidans, basi militari, fabbriche di robot e carrarmati futuristici. I boss di fine area sono enormi, vari, colorati e furiosi. Bisogna equipaggiarsi con l'arma giusta prima di affrontarli, specialmente ai livelli avanzati nel gioco in cui dovremo anche preoccuparci di schivare migliaia di proiettili sparati dal boss!

I nemici in generale sono duri da buttare giù e servono tanti colpi o armi potenti. Ogni colpo andato a segno vale 10 punti che si aggiungono al punteggio del nemico quando viene eliminato.

Non ci sono schemi bonus o intermezzi, nessuna pausa, nessun riconoscimento tranne quando si finisce il gioco. L'azione è praticamente ininterrotta!

Se riusciamo a fare un buon punteggio, potremo poi inserire le nostre iniziali e goderci la bella musica della tabella dei record.

Uno dei migliori sparatutto spaziali di tutti i tempi, wow! Chiaramente segue le orme del primo **Truxton** ma stavolta Toaplan ha aggiunto grafica, sonoro e gameplay magnifici.

Così come per **Out Zone**, la colonna sonora ha un fine ben preciso: coinvolge i giocatori e li trascina quasi all'interno del cabinato. Musiche differenti per ogni situazione ed ognuna è favolosa!

Mi è piaciuta molto l'introduzione spettacolare con il terremoto, il design dei teschi (simbolo della serie **Truxton**), i tantissimi nemici e le animazioni fluide e veloci. Anche le nuove armi sono belle da vedere, specialmente i laser blu. Del gameplay apprezzo molto lo sparo automatico così evitiamo di passare ore a romperci le dita sui pulsanti come nella maggior parte degli sparatutto.

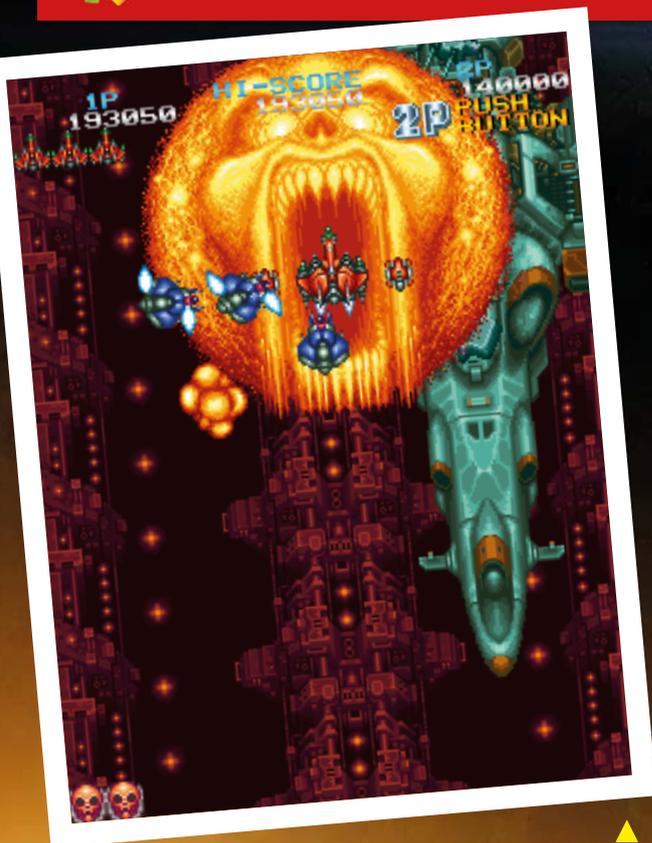
Dopo aver provato **Truxton II** sono sicuro che non avrò bisogno di provare altri sparatutto per molto tempo. È un gioco da avere nella propria collezione. Un altro capolavoro targato Toaplan!

Ero abbastanza scettico su questo gioco ma anche curioso di provarlo, essendo un grandissimo fan del primo **Truxton** (per me uno degli shooter più belli di sempre). I designer hanno però tolto una delle caratteristiche principali e più belle del gameplay: il cambio arma prima era quasi imposto dal gioco, ora invece puoi cambiare arma quando vuoi – il che rende questo titolo troppo simile agli sparatutto suoi contemporanei.

Hanno poi aumentato la difficoltà in modo impressionante al punto da rovinare la giocabilità. Inoltre si ottengono meno smart bomb durante la partita: questo rende il gioco ancora più ostico! Per fortuna abbiamo la bella aggiunta dell'opzione per giocare in due simultaneamente in modo cooperativo.

Grafica molto ben disegnata e ricchissima, ma si riesce ad apprezzare i piccoli dettagli solo giocandoci a lungo. I colori si adattano bene al design. Gli sprite sono tanti e mi ricordano quelli di **Out Zone**. Il sonoro è un capolavoro, probabilmente la parte migliore di tutto il gioco con riarrangiamenti delle musiche di **Truxton** e altre nuove musiche eccellenti.

Un ottimo sparatutto, difficile ma gratificante quando ci si prende la mano. Meglio goderselo in due!

REVIEWS

La smart bomb è allo stesso tempo maestosa ed inquietante

Oh, le mie povere mani, dopo un'ora di gioco mi fanno ancora male le dita! **Truxton II** è difficile ma accattivante. Non ne avevo mai sentito parlare fino a che non ci ho fatto la prima partita, dunque non sapevo cosa aspettarmi. Ma devo dire che, per essere uno shoot'em up, è ben confezionato ed è un buon motivo per installare il RAINE. Grafica e sonoro sono sulla sufficienza e secondo me i fondali si dovevano fare meglio.

La quantità di oggetti in giro per lo schermo mi ha dato il mal di testa e potrebbe volerci un po' di pratica anche solo per superare il primo livello. Non che abbia niente di nuovo e sa di già visto un milione di volte, eppure si lascia giocare bene. Un gioco nella media che perde punti per la mancanza di originalità.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 79%
Introduzione semplice ma spettacolare. L'aggiunta dell'autofire è un'ottima idea.

GRAFICA: 86%
Veloce, dettagliata e stilosa. In una parola: stupenda!

SONORO: 90%
...dove posso comprare la colonna sonora?

ORIGINALITÀ: 49%
Si può avere originalità nel seguito di uno sparatutto? No. Ma qualche innovazione c'è.

APPETIBILITÀ: 83%
Guardare l'introduzione ti fa subito venir voglia di giocare.

LONGEVITÀ: 77%
Azione furiosa senza sosta e tante aree da esplorare.

GLOBALE: 84%
Uno sparatutto che raggiunge quasi lo stato dell'arte!

ARCHIVE

TRUXTON II

	TRUXTON II (TOAPLAN)
Anno	1992
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	240x320 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	2048
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	16 MHz (CPU)
» YM2161	3,5 MHz (Audio)
» OKI MSM6295	4 MHz (Audio)

THE GAMES DATABASE

INFO

STAFF

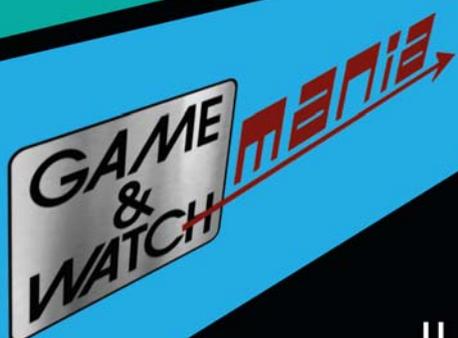
Staff	Lee Ota
Compositore Musiche	Masahiro Yuge

FATTI E CURIOSITÀ

» **Il sonoro in dual mono**

Anche se il gioco è stato programmato per avere il sonoro in due canali audio distinti (stereo), solo uno di questi viene riprodotto in mono e duplicato sulle due casse. Abbiamo dovuto aspettare molti anni per goderci appieno l'ottima colonna sonora del gioco, pubblicata nel novembre 2011 all'interno della compilation "Toaplan Shooting Chronicle" (numero di catalogo SRIN-1100).

» **Il record da dieci milioni**

Truxton II non ha fine ma riprende daccapo una volta completato. La difficoltà aumenta solo una volta e poi rimane costante. Nonostante questo, il gioco richiede talmente tanta concentrazione che ci sono voluti ben sette anni dalla sua pubblicazione prima che un videogamer professionista riuscisse a totalizzare dieci milioni di punti. Questo avvenne in Giappone il 30 marzo 1999.

SPECIAL

Una Storia Piena di Bolle

DI STEFANO "ZAXXON 1" FERRARI

"I miei articoli direttamente dal passato"

Era un giorno un po' noioso...

Era una bella giornata di sole. Come di consueto, il signor Mitsuji uscì di casa per andare al lavoro. Solitamente attraversava la porta dell'ufficio puntualissimo alle 9 di mattina per poi uscirne a fine giornata (e talvolta a notte fonda).

Di mestiere faceva l'inventore, ma purtroppo da un po' di tempo non riusciva a trovare qualche nuova idea. Quel giorno, all'ora di pranzo, decise di andare a far due passi al parco davanti all'ufficio. C'erano dei bambini che giocavano, piuttosto chiassosi. Si fermò ad osservarli.

I bambini si rincorrevano e facevano una sorta di nascondino. Alcuni, poi, avevano quei classici cilindretti di plastica colorata con cui fare le bolle di sapone. E facevano una sorta di battaglia soffiando bolle uno contro l'altro... un gioco abbastanza comune a quei tempi.

In alto: la vecchia sede della Taito dove risiedeva l'ufficio di Fukio Mitsuji (fonte Wikipedia)

Al centro: una rara foto di Fukio Mitsuji in cui illustra le dinamiche dell'attacco in Bubble Bobble (1989, fonte Gamest)

A destra: l'introduzione di Bubble Bobble, (inclusi gli errori di ortografia) è diventata un culto nella storia dei videogame.

Il signor Mitsuji si avvicinò. Una bolla particolarmente grossa fluttuava sulla sua testa e richiamò la sua attenzione: una bolla proprio perfetta, con tutti i colori dell'arcobaleno. A un certo punto la bolla venne a contatto con un insetto che svolazzava tranquillamente. La bolla esplose e l'insetto cadde per terra tramortito e confuso per qualche secondo... e poi si rimise in volo.

Al signor Mitsuji si illuminò il volto: forse aveva trovato spunto per qualche nuova idea! Corse subito in ufficio e scrisse degli appunti su quel che aveva visto: i bambini, le bolle e l'insetto. Sembravano cose scollegate tra di loro ma, combinate insieme, avrebbero certamente portato a qualcosa di buono.

Genesi di un capolavoro

Il signor Mitsuji non lavorava in un posto a caso: lui lavorava per Taito Corporation, una delle più importanti case produttrici di videogame al mondo. E le sue "invenzioni" erano videogiochi.

Iniziando da quei brevi appunti, pensò a un concept per un gioco con protagonisti dei bambini che soffiano bolle contro insetti per stordirli.

Ma bisognava aggiungere ancora qualcosa. Per esempio, cosa sarebbe successo se l'insetto non si fosse ripreso subito? Qualcuno avrebbe potuto schiacciarlo! Da qui ecco un'altra idea: intrappolare gli insetti dentro le bolle e farle scoppiare prima che possano scappare. Appena il concept fu pronto, Mitsuji lo presentò ai manager Taito – che ne furono entusiasti.

Al signor Mitsuji vennero assegnati due programmatori: Fujisue e Nishiyori. Non solo erano eccellenti nel loro lavoro, ma erano anche un po' strambi e collaborarono con Mitsuji nell'aggiungere nuove idee. Tanto per iniziare, gli insetti vennero cambiati in creature fumettose e simpatiche. Poi le bolle avrebbero intrappolato i nemici solo per qualche secondo, ovvero bisognava affrettarsi a far scoppiare le bolle. L'esplosione avrebbe poi trasformato i nemici in oggetti da raccogliere per fare punti.

Ora bisognava pensare alla storia. Il signor Mitsuji decise che i protagonisti dovevano essere bambini in viaggio per salvare le proprie fidanzatine, rapite da un essere malvagio nascosto sul fondo di una profondissima caverna. Ma mancava la ciliegina sulla torta: "Dovremmo inserire una maledizione sui bambini!", disse. E Nishiyori concluse: "Potremmo trasformare i bambini in animali preistorici e, lungo il loro percorso, devono trovare la pozione magica per tornare normali, che ne dite?". L'idea piacque subito al signor Mitsuji, che elaborò il concetto di draghi sputa-bolle... e poi via, subito a programmare il tutto!

Nell'agosto 1986 il gioco venne alla luce. Il nome scelto fu Bubble Bobble, un incrocio tra la parola "bubble" (bolla) ed i nomi dei due protagonisti: Bub e Bob. Il gioco ebbe un successo planetario immediato che portò, negli anni, a tanti seguiti e crossover. Il primo seguito ufficiale fu Rainbow Islands in cui Bub e Bob hanno di nuovo il loro aspetto di bambini e le bolle multicolore diventano arcobaleni da usare come armi. Ma questa è un'altra storia...

La saga continua...

Molti sono i giochi pubblicati da Taito in questa serie. Ad oggi troviamo:

- Bubble Bobble (1986)
- Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble 2 (1987)
- Parasol Stars: The Story of Bubble Bobble III (1991, non pubblicato in sala giochi)
- Bubble Symphony / Bubble Bobble II (1994)
- Bubble Memories: The Story of Bubble Bobble III (1996)

Ma questa lista non sarebbe completa senza Chack'n Pop, gioco di piattaforme poco noto, pubblicato da Taito nel 1983. Questo titolo contiene molti elementi grafici e di gameplay che sono stati poi inseriti in Bubble Bobble tre anni dopo. Chack'n Pop viene considerato, a tutti gli effetti, il "capitolo zero" della saga.

Informazioni rotonde

Come in ogni produzione videoludica che si rispetti, anche in Bubble Bobble lo staff viene reso noto con i "titoli di coda" che scorrono quando si completa il gioco. Vediamo chi sta dietro questo piccolo capolavoro:

- *Design del gioco e personaggi*
  Fukio Mitsuji (MTJ)
- *Programmazione*
  Ichiro Fujisue (ICH)
  Nishiyori (NSO)
- *Sonoro*
  Tadashi Kimijima (KIM)
- *Istruzioni*
  Naoko Yoshida (YSH)
- *Design hardware*
  Katsujiro Fujimoto (KTU)
  Seigo Sakamoto (SAK)

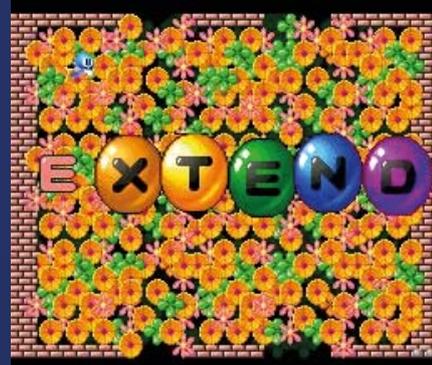
Soffiando bolle sul mondo...

Dato il grande successo della versione da sala, il gioco venne poi convertito per i computer e le console più popolari a quel tempo. Ad oggi troviamo:

- *Computer*

  Commodore 64 (1987)
  Sinclair ZX Spectrum (1987)
  Amstrad CPC (1987)
  MSX / MSX2 (1987)
  Commodore Amiga (1987)
  Atari ST (1987)
  Apple II (1989)
  PC MS-DOS (1989)
  Sharp X-68000 (1989)
  Fujitsu FM Towns (1990)
  PC MS-DOS (1996, con Rainbow Islands)

- *Console*

  Nintendo NES (1988)
  Sega Master System (1988)
  Nintendo GameBoy (1990)
  Sega Game Gear (1994)
  Sega Saturn (1996, con Rainbow Islands)
  Nintendo GameBoy Advance (2003)

In alto a sinistra: la scheda del rarissimo prototipo della versione arcade recuperata nel 2017, oggi preservato ed emulato dal MAME (fonte forum Arcade Projects)

Qui sopra: la riedizione per PC pubblicata nel 1996 è un tripudio di colori e giocabilissima!

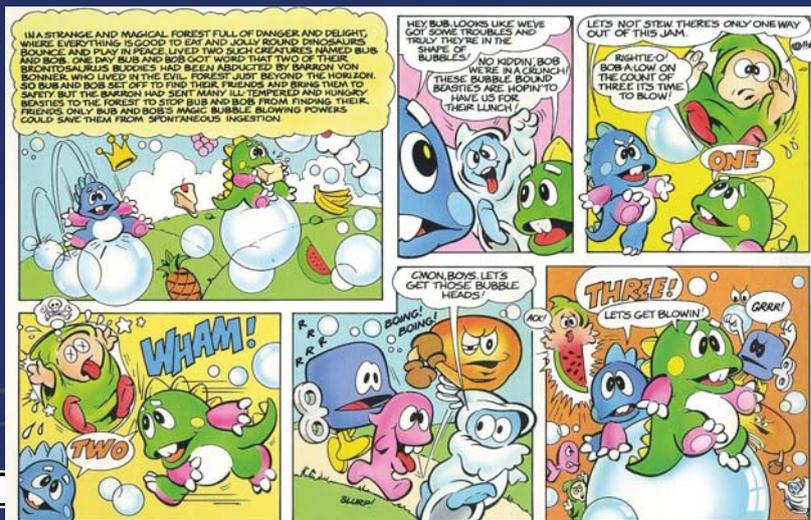
A sinistra: una videata di Chack'n Pop, poco conosciuto (e neanche tanto divertente)

Sotto: il fumetto incluso nella scatola dell'edizione USA della conversione per C64 (1988)

Merchandising

Col passare degli anni, Bubble Bobble è diventato un autentico fenomeno di costume. Non mancano gadget ufficiali tra cui magliette, adesivi e addirittura lenzuola e piumoni.

Ma un particolare plauso va dato ai bravissimi musicisti indipendenti che realizzano remix della colonna sonora del gioco, scaricabili gratuitamente dal sito Overclocked Remix. *[ndr: https://www.ocremix.org]*

Ed una piccola perla che pochi conoscono è il fumetto inserito nella scatola cartonata dell'edizione americana per Commodore 64!

RETROSPETTIVA

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

"Breve cronistoria della rivista, con un occhio al futuro"

Un altro anno è passato ed ecco, puntuale, una nuova Retrospettiva per aggiornarvi su quel che è successo in quel di Zzap!Raine.

Posso riassumere tutto in due parole: evoluzione e rivoluzione. Vero è che quest'anno abbiamo pubblicato meno numeri rispetto al 2002, ma la quantità e qualità dei contenuti ha superato di gran lunga ogni nostra più ambiziosa aspettativa.

Il 2003 inizia con lo Speciale Numero 1 contenente una sola recensione. Si tratta di un gioco ancora oggi considerato uno dei migliori sparatutto da sala: Out Zone. La medaglia d'oro è meritatissima.

A distanza di un anno esatto, ecco un altro numero speciale (che tenete fra le mani). Nuovamente una sola recensione e nuovamente un epico shooter di Toaplan: Truxton II. Non riceve la medaglia ma raccoglie comunque ottimi pareri qui in redazione.

Tra i due speciali abbiamo poi pubblicato tre numeri regolari. Dopo aver trattato estensivamente i maggiori titoli di Taito, quest'anno ci siamo dedicati ad altre case produttrici. In tutto quindici recensioni tra cui alcuni videogame interessantissimi di Toaplan, Tecmo e Nichibutsu e qualcuno meno noto di Taito.

Anche se i generi trattati sono molto vari e cercano di accontentare tutti i gusti in redazione, le medaglie ed i bollini non arrivano. Si tratta di giochi tutto sommato buoni ma a cui manca quel "qualcosa in più" che li rende memorabili.

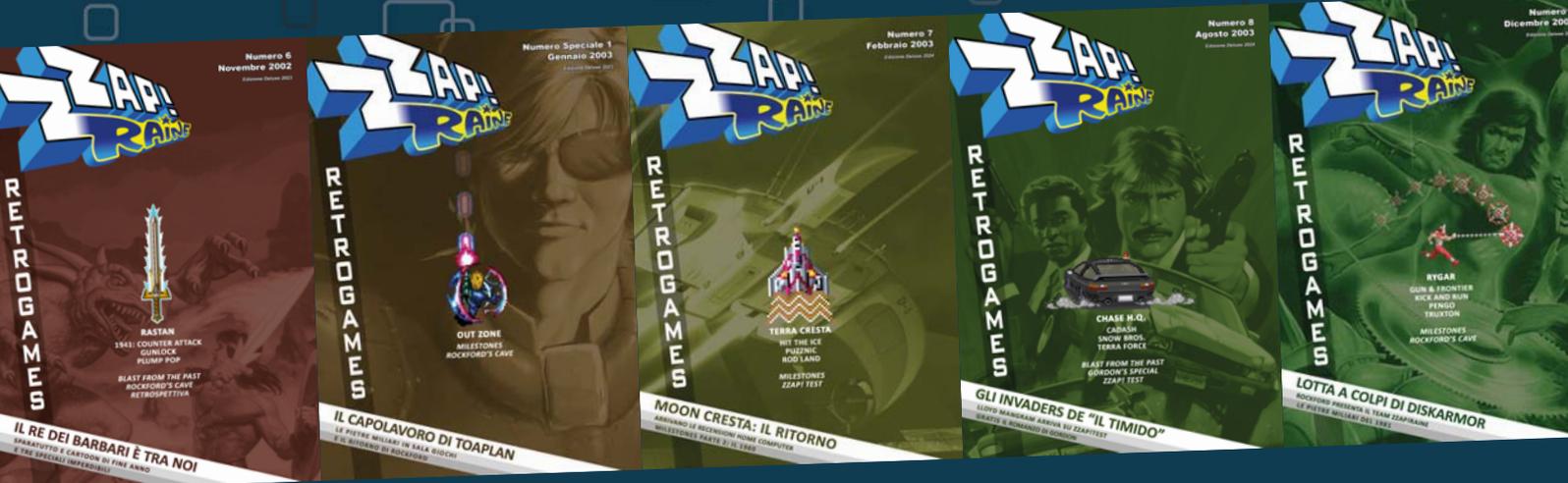
I generi più popolari rimangono gli sparatutto ed i platform. Tra questi ultimi, Rodland e Snow Bros. sono due riuscitissimi tentativi di espandere il gameplay di Bubble Bobble. Tra gli shooter, ci ha fatto piacere trattare il secondo e terzo capitolo della saga del classico Moon Cresta: Terra Cresta è un gioco indimenticabile, purtroppo rovinato da una ripetitività che si sarebbe potuta accettare solo in un gioco di forse cinque anni prima.

Taito e Tecmo propongono due giochi che si ispirano chiaramente a Rastan ma lo sviluppano in due direzioni diametralmente opposte: Cadash (Taito) punta sull'esplorazione ragionata mentre Rygar (Tecmo) è azione pura ed uccisioni senza sosta.

Il numero 8 si apre con Chase HQ, risposta di Taito al grandissimo Out Run di Sega. Bello certamente ma sarebbero bastate pochissime rifiniture in più per trasformarlo in un capolavoro insuperabile. Un'occasione mancata.

Sembra poi che i giochi sportivi non riescano a far breccia in redazione. Dopo il pessimo voto a WWF Wrestlefest, non va tanto meglio al gioco di calcio Kick and Run ed a quello di hockey su ghiaccio Hit the Ice. Entrambi bocciati.

Abbiamo poi recensito un bel puzzle di Taito, oggi considerato un classico: Puzznic. Le immagini digitalizzate (male) delle donnine nude a corredo non scalfiscono il valore del gameplay e degli enigmi interessanti, incalzanti e divertenti.

I più attenti avranno notato che lo scorso numero ha una recensione in più rispetto al solito. Alle tipiche quattro abbiamo aggiunto, per la prima volta, un videogioco "vecchio": Pengo. Con lui inizia una rassegna dedicata ai titoli classici emulati dal RAINE che, purtroppo, sono ancora pochi. Ci piace l'idea di analizzare giochi usciti molto prima della nascita di Zzap!64, facendolo

con lo stile che ci contraddistingue, le faccine e le percentuali. Va detto che non tutti gli arcade classici hanno resistito bene alla prova del tempo. Nel caso di Pengo, il gioco fece furore in sala ma oggi non è invecchiato proprio benissimo e non diverte più come un tempo.

Come già anticipato nella precedente retrospettiva, abbiamo inaugurato nuove sezioni speciali che oramai sono una presenza costante in tutti i numeri di Zzap!Raine.

La rassegna Milestones inizia sullo Speciale Numero 1 a gennaio 2003 e va avanti per tre numeri. Curata dal nuovo arrivato Marco Castiglioni, contiene mini-schede di quasi 50 videogame da sala del periodo "classico" che va dal 1975 al 1981. Siamo speranzosi che Marco, nonostante i numerosi impegni, torni su queste pagine per i prossimi capitoli!

Blast From the Past, sempre molto seguita, viene scritta da membri della redazione ed anche da ospiti che, di tanto in tanto, ci propongono articoli di approfondimento. Paolo Nicoletti di Emuita.it ha scritto un bel pezzo sulla genesi di Space Invaders mentre il nostro Stefano Ferrari si è dedicato a Parasol Stars e Bubble Bobble.

Rockford continua a deliziarci coi suoi strampalati racconti sul suo mondo e le sue amicizie. Speriamo che le biografie su Gordon Houghton (mitico caporedattore di Zzap!64) ed i membri della nostra redazione vi abbiano incuriosito e divertito.

E a proposito di Gordon, ci ha contattati qualche mese fa per farci un grande regalo: il PDF di uno dei suoi libri, scaricabile gratuitamente per tutti i nostri lettori. Tutta la storia sul numero 8 di Zzap!Raine.

Ultimo ma non ultimo, parliamo di Zzap!Test. Più che una sezione speciale, una vera ciliegina sulla torta: una rivistina che tratta di giochi per gli home computer con un suo editoriale, i trucchi per i giochi, le ROM scaricabili e addirittura la posta dei lettori. Insomma, nostalgia che sprizza da tutti i pori. Due i numeri realizzati finora e ne abbiamo altri già in lavorazione.

Anche questa volta vi lasciamo con la lista dei giochi arcade recensiti, i loro voti ed i numeri della rivista in cui sono apparsi.

Gioco	Numero	Voto
1941: Counter Attack	6	77%
Arkanoid 2: Revenge of Doh	2	70%
Arkanoid 3: Arkanoid Returns	3	59%
Bomb Jack Twin	5	58%
Bubble Bobble [GC]	2	92%
Bubble Bobble 2/Bubble Symphony [GC]	3	94%
Bubble Bobble 3/Bubble Memories [MO]	5	96%
Cadash	8	72%
Cameltry [GC]	5	90%
Chase HQ	8	77%
Darius	3	62%
Darius 2/Sagaia	4	74%
Dr Toppel's Adventure	4	60%
Gun & Frontier	9	80%
Gunlock/Rayforce	6	84%
Hit the Ice	7	58%
Insector X	1	77%
Kick and Run	9	50%
Liquid Kids	4	73%
Out Zone [MO]	S1	95%
Pang! 3	5	59%
Pengo	9	69%
Plump Pop	6	68%
Puzzle Bobble [MO]	2	96%
Puzzle Bobble 2 [MO]	3	97%
Puzznic	7	76%
Rainbow Islands	1	78%
Rastan	6	60%
Rodland	7	75%
Rygar	9	78%
Snow Bros.	8	82%
Space Invaders '95	2	86%
Space Invaders DX	1	55%
Super Space Invaders '91/Majestic 12	1	82%
Terra Cresta	7	65%
Terra Force	8	75%
The New Zealand Story [GC]	1	90%
Truxton	9	71%
Truxton II	S2	84%
WWF WrestleFest	4	38%

Questo articolo non era presente nella rivista originale del 2004 ma è stato scritto nell'aprile 2024 prendendo spunto dai contenuti della sezione online "Games Info".